

ルーブリック

テーマ:人生ゲームを作ろう!

指示文:・日本語で、人生ゲームを作ってください。コマは 40 コマです。

- ・ おもしろいゲームを作ってください

評価基準	目標以上に達成 (4点)	目標を達成 (3点)	目標達成まであと少し! (2点)	目標達成まで努力が必要 (1点)
日本語の正しさ	日本語として自然であり、文法上間違いがない。	いくつか間違いがあるが、全体として十分理解できる	助詞、時制など基本的な文法に問題があるが、意図は理解できる	助詞や時制などの基本的な文法に問題があり、意味がわからない部分も多い。
日本語の豊かさ	授業で扱った語彙・表現を正しく使いこなして、自然な文章になっている	授業で扱った語彙・表現を使って、間違いがない形で使っている	授業で扱った語彙・表現を少し使って、表現に幅がある。	限定的な語彙・表現しか使っていない。
展開の妥当性・整合性	ゲームを通して体験する人生の展開はテーマにそっている。	ゲームを表現する人生の展開はある程度テーマにそっており、自然である。	人生の展開に不整合や矛盾がある。	展開に不整合や矛盾が多く、1つの人生として流れがない。。
それぞれの妥当性 (コマの内容)	イベントやお金の授受額に矛盾がない。しかも社会の現実と一致している。またバラエティがある	イベントやお金の授受額に矛盾がなく、だいたい社会の現実と一致している。また少し変化がある。	イベントやお金の授受額などに少し矛盾し、社会の現実と少し違う。変化が少ない。	イベントやお金の授受額に矛盾があり、似たようなことが起こる。
文化的理解	社会で今話題になっていること、世相などを積極的に取り入れている。	社会で話題になっていること、世相なども取り入れている。	社会で話題になっていることや世相も少し取り入れている	社会で今話題になっていることをほとんど入れていない
おもしろさ・オリジナリティ	ユーモアでドラマチックにするために様々なアイデアが取り入れられている。	ユーモアがあり、楽しめる工夫がしている。	少し面白いところもあるが、平凡でゲームとしての工夫がない。	ユーモアがなく、展開に意外性もなく、おもしろみにかける。